



**EDITOR DOKUMENTASI PADA PUBLIC SPEAKING CLASS
DI ARTV SCHOOL OF PUBLIC SPEAKING**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIV Komputer Multimedia



Oleh:

RIKE VERLITA SARI

14.51016.0029

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

ABSTRAK

Media berupa video merupakan inovasi dari berkembangnya teknologi saat ini, sebagai bentuk untuk menarik minat masyarakat. Video menjadi media yang dinikmati oleh sebagian besar orang. Selain sebagai media hiburan, video digunakan sebagai media informasi

Media dalam rana video merupakan media informasi yang bersifat visual meliputi audio dan video. Dalam pembuatan video yang menarik, peran seorang editor dalam editing video saat penting dalam sektor pembuatan video. Seorang Editor mampu membuat video yang menarik dan kreatif, sehingga menghasilkan video yang berkualitas.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari teknik editing video. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "Editor Dokumentasi Pada Public Speaking Class di ARTV School Of Public Speaking"

Kata Kunci: editing, video, media, public speaking



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Instansi	4
2.2 Bidang Usaha ARTV School Of Public Speaking.....	4
2.3 Overview Instansi	6
2.4 Visi dan Misi ARTV School Of Public Speaking	8
2.5 Program ARTV School Of Public Speaking	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Multimedia.....	10
3.2 Editor	10
3.3 Video Editing	13
3.4 Teknik Editing	14
3.5 Metode Editing	15
3.6 Editing Linier dan Non Linier.....	16
3.7 Keunggulan Non-Linear Editing	17
3.8 Dokumentasi	18
3.9 Software Editing Video.....	19
3.10 Standar Video.....	19
3.11 Format Data Video Digital.....	20

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	21
4.1 Analisa Sistem	21
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	21
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di ARTV	22
BAB V PENUTUP.....	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	44
BIODATA PENULIS	51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern sekarang pertumbuhan sektor multimedia semakin cepat. Hal ini didasari oleh kemajuan teknologi yang ada dalam masyarakat. Dulunya sektor media cetak menguasai sebagian besar pasar, tapi saat ini sektor media cetak mulai meredup. Banyak masyarakat yang bosan, sehingga sektor media berupa video menjadi media yang sangat dinikmati oleh mayoritas masyarakat sekarang.

Kemudahan teknologi yang ada dalam masyarakat sekarang, membuat siapa saja dapat membuat video. Dengan berubahnya pola konsumsi dari cetak ke video membuat banyak media berinovasi membuat video untuk menarik minat masyarakat. Salah satunya adalah membuat video dokumentasi. Video dokumentasi merupakan bentuk dokumen kegiatan dikemas dalam bentuk video.

Salah satu kunci keberhasilan suatu video dokumentasi adalah lewat proses editing. Editor merupakan devisi yang bertanggung jawab terhadap kualitas sebuah video. Menurut Fajar Nugroho dalam buku *Cara Pintar Bikin Film Dokumenter* menjelaskan editor adalah sebutan bagi seseorang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio.

Pada pembahasan kali ini, ARTV School of Public Speaking menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik. Karena dengan melaksanakan kerja praktik di ARTV School of Public Speaking dapat membantu mengasah pengalaman editing dalam bidang video dokumentasi dan melatih kemandirian mental di dunia

kerja. Selain itu juga, kerja praktik diharapkan mampu mengetahui bagaimana etika dalam bekerja serta belajar bekerja dalam tim.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana editing pada video dokumentasi, hal ini dikarenakan peran seorang editor sangat penting pada hasil akhir sebuah video dokumentasi, untuk mengemas video secara menarik dan bisa dinikmati oleh orang banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan penciptaan Laporan Kerja Praktik ini sebagai editor dalam dokumentasi pada *public speaking class* di ARTV School Of Public Speaking.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan Laporan Kerja Praktik ini agar tidak terjadi pembahasan yang melebar maka perlu dibatasi permasalahannya. Ruang lingkup yang dibahas di dalam laporan ini antara lain

1. Editor dokumentasi pada *public speaking class* di ARTV School of Public Speaking.
2. Menggunakan software Adobe Premiere Pro sebagai software editing video.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat editing video dokumentasi pada *public speaking class* di ARTV School of Public Speaking.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Pribadi
 - a. Mengetahui proses pengerjaan editing video dokumentasi.
 - b. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, dan TV (Televisi).
 - c. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan
 - d. Membentuk sikap kerja profesional, dan kritis.
 - e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
2. Manfaat bagi Perusahaan
 - a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
 - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
 - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.
3. Manfaat bagi Akademik
 - a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video dokumentasi.
 - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
 - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Perusahaan : ARTV School Of Public Speaking
Nama PT. : PT. Pancaran Lima Warna
Alamat : Raya Kali Rungkut 1-5, Ruko Rungkut Megah Raya
M20 Surabaya
Telp/Fax : (031)879.0117/+ph 0819.382.114.02
Email : radiotvsurabaya@gmail.com
Website : www.radiotvsurabaya.com

2.2 Bidang Usaha ARTV School Of Public Speaking

ARTV School Of Public Speaking adalah anak perusahaan dari PT. Pancaran Lima Warna yang bergerak di bidang jasa edukasi/sekolah *public speaking* yang terfokus pada bidang pembelajaran informal. Pengajar dari ARTV School Of Public Speaking adalah praktisi di bidangnya, antara lain: MC, radio *announcer*, TV presenter, dan *trainer for human performance*. Dalam pengalaman training/seminar yang pernah diadakan oleh ARTV School Of Public Speaking, dapat disimpulkan kondisi di lapangan membutuhkan kelincahan teknik komunikasi selain produk *knowledge* yang dimiliki masing-masing individu dalam keberhasilan mencapai tujuan. Teknik komunikasi yang diajarkan memberikan gaya entertainment yang tentunya sudah menjadi pengalaman dari para pengajar, yaitu: *first impression*, *holding hands*, *eye contact*, *ice breaking*,

master of ceremony skill, TV presenter *skill*, hingga cara berpresentasi, bernegosiasi, serta kemampuan untuk mengarahkan seseorang dalam mengambil keputusan tanpa harus memaksa. Dengan konsep 80% praktek, dan 20% teori. Cara belajar yang seru tersebut menjadikan pengalaman baru bagi peserta.

Berbicara mengenai fasilitas yang disuguhkan kepada para murid, ARTV School Of Public Speaking memberikan fasilitas ruang kelas yang nyaman, terdapat studio broadcasting (radio, TV, dan MC stage), selain itu terdapat informasi casting, perlombaan, dan field trip ke media TV, dan Radio.

ARTV School Of Public Speaking setiap tahunnya memiliki murid rata-rata pertahunnya ialah 200 Murid, dan ARTV School Of Public Speaking juga secara rutin menyelenggarakan setidaknya 5 event dalam setahun diluar job komersil atau pelatihan sosial, hal ini guna membantu murid ARTV School Of Public Speaking dalam mengeksplorasi bakat dan kemampuan mereka di bidang broadcasting serta terbukti efektif mendorong murid ARTV siap tampil di depan publik. ARTV School Of Public Speaking juga memiliki program dapat disesuaikan dengan permintaan, keinginan serta kebutuhan murid.

Lembaga pendidikan yang memiliki Ijin Diknas No 4219/8428/43664/2016 ditunjang dengan *coach* yang berpengalaman dan praktisi di bidangnya, maka siswa dapat belajar dan bertanya langsung dari pengalaman *coach* ketika di lapangan. Sistem belajar kami lebih menonjolkan pada praktek, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Kemudian dibuat simulasi suasana mirip dengan kondisi arena yang sebenarnya, hal ini membuat tingkat percaya diri siswa mulai diuji. Dengan kata lain semakin banyak praktik saat belajar, maka secara otomatis menambah rasa percaya diri pada siswa yang

bersangkutan. Kami memiliki beberapa kelas antara lain: *public speaking presentation skill*, *master of ceremony*, *radio announcer*, TV presenter. Kelas tersebut telah dipersiapkan dengan baik dan sistematis, sehingga dapat membantu menggali potensi setiap peserta yang belajar *public speaking* maupun *broadcasting class*.

2.3 Overview Instansi

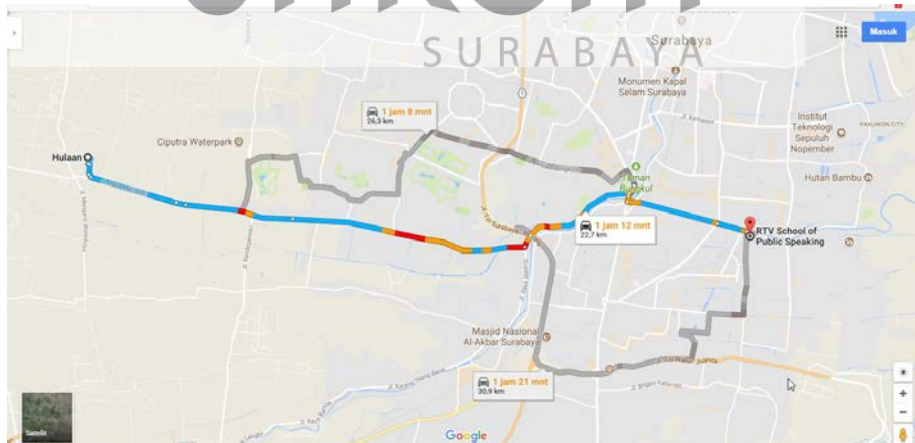
Dalam melakukan sebuah kerja praktik, sangat penting sekali dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan/instansi tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan/instansi. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. ARTV School Of Public Speaking mempunyai kantor yang beralamatkan di Jl. Raya Kali Rungkut 1-5, Ruko Rungkut Megah Raya M20 Surabaya. Tampak dari gambar 2.1, gambar 2.2, gambar 2.3, dan gambar 2.4 merupakan tempat di ARTV School Of Public Speaking.



Gambar 2.1 Logo ARTV School Of Public Speaking
(Sumber: radiotvsurabaya.com)



Gambar 2.2 Lokasi ARTV School Of Public Speaking
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.3 Peta Lokasi ARTV School Of Public Speaking
(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.4 Ruang Kerja di ARTV School Of Public Speaking
(Sumber: Olahan Penulis)

2.4 Visi dan Misi ARTV School Of Public Speaking

1. Visi

Visi kami adalah mengembangkan kemampuan *public speaking* dan *broadcasting* bagi generasi muda untuk menjadi pribadi yang percaya diri dalam mengembangkan potensi di dunia entertainment (pembicara, MC, announcer radio, dan TV presenter).

2. Misi

Misi kami adalah memberikan pelatihan yang berjenjang dan berkualitas sehingga mudah dipahami oleh peserta. Sistem belajar yang modern serta praktek langsung yang membuat peserta berani mencoba untuk tampil dan berbicara di depan umum. Melakukan *review* di tiap kali pertemuan sehingga ada goal dan proses yang bisa diukur.

2.5 Program ARTV School Of Public Speaking

Public speaking presentation class adalah kelas yang mengajarkan bagaimana cara mengkomunikasikan sesuatu hal/ide kepada sekelompok orang

didepan umum (biasanya dalam bentuk pengajaran, pemaparan materi, ceramah ataupun pidato) yang bertujuan untuk memberikan informasi, mempengaruhi atau menghibur peserta. *Presentation skill* adalah hal yang wajib dikuasai oleh mereka yang dalam keseharian banyak bertemu dengan orang dalam kelompok kecil ataupun besar. Teknik keterampilan berbicara di depan umum sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas diri di era global sekarang ini.

Master of Ceremony Class (MC) adalah kelas yang mengajarkan bagaimana memandu acara dengan baik sesuai dengan rundown yang ada. Beberapa hal yang tentunya melalui praktek yang dilakukan oleh peserta

Radio Announcer Class adalah kelas yang mengajarkan bagaimana menyapa dan meyakinkan pendengar melalui kata-kata yang diucapkan oleh *host*, sehingga pendengar dapat merasakan dan memahami informasi dengan penuh warna dan rasa meski hanya mendengarkan penyampaian *host* tersebut. Dalam kelas ini juga diajarkan tehnik olah vokal, intonasi, dan aksentuasi baca sebagai *host radio*.

TV Presenter dan *TV News Anchor* adalah kelas yang mengajarkan ketrampilan dalam mengolah kata dan bahasa tubuh yang sesuai di depan kamera. Sehingga mampu menyampaikan informasi dengan baik dan mudah dimengerti oleh pemirsa. Hal ini diperlukan pembelajaran olah vokal dan *body language* yang sesuai dengan tema dan segmen yang akan dibawakan oleh presenter.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006).

3.2 Editor

Menurut Fajar Nugroho dalam buku *Cara Pintar Bikin Film Dokumenter* menjelaskan editor adalah sebutan bagi seseorang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio. Editor yang baik tidak hanya menyusun gambar sesuai dengan script atau yang sutradara mau, tapi seyogyanya editor juga terlibat secara emosional terhadap video yang akan diedit.

Pada lain sumber menjelaskan editor adalah orang yang bertanggung jawab pada saat pasca produksi dengan melakukan editing atau proses penyuntingan gambar, sehingga suatu program layak untuk ditayangkan atau disiarkan. Di Indonesia seorang editor dituntut untuk mampu membuat credit title, sub title, dan beberapa efek grafis serta transisi video/gambar. Dalam pengertian lain seorang editor diibaratkan adalah seorang sutradara kedua karena dianggap mampu memberikan sentuhan kreatif terakhir (Mabruri, 2013).

Menurut Eva Sri Rahayu dalam *website* <http://www.epic-creativehouse.com> Editor video harus mampu memahami maksud dan menerjemahkan keinginan sutradara. Berikut ini akan dibahas mengenai tugas-tugas mendasar seorang video editor.

1. Menyunting Video

Menyunting atau mengumpulkan video yang sudah diambil atau direkam merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang video editor. Video-video tersebut adalah hasil kerja para kameraman yang masih belum diolah, atau masih seusai dengan bentuk aslinya. Semua video yang berkaitan dengan naskah atau skenario harus dikumpulkan di dalam satu hardisk atau memori penyimpanan untuk memudahkan kinerja selanjutnya.

2. Menyusun Ulang

Setelah semua video yang direkam selama proses shooting sudah dikumpulkan, editor harus menyusun ulang video-video tersebut sesuai dengan urutan sebagaimana tercantum dalam naskah atau skenario. Untuk memudahkan penyusunan ulang video-video tersebut, biasanya seorang editor akan berpatokan pada *clapperboard* (papan clip) yang biasanya dishooting di awal adegan. Dalam *clapperboard* tersebut terdapat catatan mengenai nomor urut adegan, scene, dan data-data lain mengenai pengambilan gambar. Dalam kegiatan menyusun ulang video, seorang editor harus memotong gambar yang tidak penting yang tidak termasuk ke dalam skenario.

3. Memilah Video

Memilah video berarti memilih gambar-gambar yang penting saja dan memberikan efek dan manipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih enak dilihat, juga agar terhindar dari gambar-gambar yang mengganggu jalannya cerita. Selain itu, pada proses memilah ini seorang editor juga harus mengatur transisi atau perpindahan dari satu adegan ke adegan lain menjadi lebih halus. Memilah video juga berkaitan dengan tata cahaya pada gambar-gambar yang sudah dikumpulkan. Pada proses ini, editor harus memilah dan memilih kualitas video yang paling baik dan paling sempurna sesuai dengan naskah, sebab sebuah adegan biasanya harus mengalami beberapa kali take atau pengambilan gambar.

4. Olah Suara

Setelah memilah video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya *sound effect* atau musik. Dalam hal ini, seorang editor harus bekerja sama dengan penata suara dan penata musik agar menghasilkan suara yang sesuai dengan konsep.

5. Membuat *Title*

Setelah semua gambar atau video sudah tersusun menjadi kesatuan cerita yang utuh dan sesuai dengan skenario, tugas selanjutnya adalah membuat titel pada video tersebut, yaitu informasi teks atau keterangan yang berkaitan dengan materi video.

6. Finishing

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap finishing. Pada tahap finishing, semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan crew-crew lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna.

3.3 Video Editing

Menurut Ade Setijo dalam *website* <http://dotcomcell.com> video editing adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (cut to cut) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

Menurut Wibowo (2007) di dalam bukunya *Teknik Produksi Program Televisi* menjelaskan bahwa *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. *Post Production* atau disebut juga bagian *editing*, merupakan bagian yang akan mensortir hasil-hasil *shooting*, baik drama maupun non-drama. *Editing* memiliki tiga langkah utama, yaitu:

1. *Editing Offline*

Setelah *shooting* selesai, *script boy/girl* membuat *logging*, yaitu mencatat kembali semua hasil *shooting* berdasarkan catatan *shooting* dan gambar. Di dalam *logging time code* (nomor kode yang berupa *digit frame*, detik, menit, dan jam dimunculkan dalam gambar) dan hasil pengambilan setiap *shoot*

dicatat. Kemudian berdasarkan catatan itu sutradara akan membuat *ediing* kasar yang disebut *editing offline*. Repoter membuat naskah yang dilengkapi dengai uraian narasi, *time code*, dan bagian-bagian yang perlu diisi dengan ilustrasi musik.

2. *Editing Online*

Berdasarkan naskah *editing*, editor mengedit hasil *shooting* asli. Sambungan-sambungan setiap *shoot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time code* dalam naskah *editing*. Demikian pula *sound* asli dimasukkan dengan level yang seimbang dengan sempurna. Setelah *editing online* siap proses berlanjut dengan *mixing*.

3. *Mixing*

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi music yang juga sudah direkam, dimasukkan ke dalam pita hasil *editing online* sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi, dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Sesudah proses *mixing* ini boleh dikatakan bagian yang penting dalam *post production*.

3. 4 Teknik Editing

Menurut Harun Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul *Angle Kontinuiti Editing Close Up Komposisi dalam Sinematografi* (1987: 298) dijelaskan bahwa teknik *editing* film dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *parallel editing*, *cross cutting*, *contrast editing*, dan *montage trope*.

1. *Parallel Editing*

Yakni kalau ada dua adegan yang mempunyai persamaan waktu harus dirangkaikan silih berganti.

2. *Cross Cutting*

Yakni beberapa adegan yang disilang atau penyilangan dua adegan dalam waktu tidak bersamaan.

3. *Contrast Editing*

Yakni susunan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.

4. *Montage Trope*

Yakni sistem *editing* yang mempergunakan potongan-potongan gambar lalu disusun menjadi satu sehingga menimbulkan kesan berbeda pada penonton.

3.5 Metode Editing

Menurut Harun Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul *Angle Kontinuiti Editing Close Up Komposisi dalam Sinematografi* (1987: 298) dijelaskan bahwa secara umum, proses *editing* film dibedakan menjadi dua metode, yakni *continuity cutting* dan *dynamic cutting*.

1. *Continuity Cutting*

Metode ini merupakan metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah atau lebih adegan yang mempunyai kesinambungan.

2. *Dynamic Cutting*

Metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

3.6 Editing Linier dan Non Linier

Menurut Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta dalam *Website* <http://www.jogjafilm.com/id/article/read/editing-video> menjelaskan editing video terbagi menjadi editing linier dan non linier. Linier editing adalah proses editing secara langsung dari kaset (pita) ke kaset (Pita) dengan menggunakan media VTR ke VTR (Video Tape Recorder). Jadi VTR yang satu untuk media playback (tempat kita memilah milah gambar) dan VTR yang satunya lagi untuk media perekam hasil gambar yang kita pilah. Editing Linier adalah proses editing secara langsung dan tidak menggunakan software tertentu. Ada 3 jenis editing linear yaitu:

1. On Cam editing

Merupakan editing tidak menggunakan software tertentu. Menggunakan kamera sebagai alat editing itu sendiri. Dilakukan oleh cameraman saat pengambilan gambar atau shooting. Ketika mengambil gambar, seorang cameraman harus sudah memikirkan hasil shootingnya sebagai hasil editing juga. Pengambilan gambar berdasar cerita yang sudah dibuat sebelumnya.

Menggunakan kamera sebagai alat penyuntingan gambar. Setelah melakukan pengambilan gambar, cameraman memilah gambar atau shot yang benar-benar diperlukan, membuang atau men-delete shot yang tidak diperlukan. Kamera-kamera digital sekarang sudah memungkinkan untuk melakukan Edit on Cam, ada fasilitas edit di dalamnya.

2. A/Roll,

Merupakan editing linear dengan menggunakan satu deck player dan satu deck recorder. Satu deck berfungsi untuk playback materi yang akan diedit, satu

deck lainnya untuk merekam hasil edit. Editing A Roll biasanya digunakan untuk editing berita.

3. A/B Roll.

Beda halnya dengan A Roll pada alat editing A/B Roll terdapat dua deck yang berfungsi sebagai player serta satu deck berfungsi sebagai recorder. Jadi pada A/B Roll bisa ada dua materi shooting yang dikontrol untuk digabungkan ke dalam satu materi editing. Baik pada A Roll maupun A/B Roll biasanya terdapat tombol jog/shuttle yang berfungsi untuk rewind maupun fast forward tape/kaset yang ada pada deck deck tersebut. Tombol lainnya adalah tombol marking, untuk menandai timecode yang ada pada tape/kaset yang akan digunakan pada hasil akhir editing.

Non Linier Editing (NLE) adalah proses editing yang menggunakan media lain seperti computer. Video yang ada di kaset pita atau memory harus ditransfer dulu ke Hardisk computer (Capture). Setelah tahap Capture baru kita bisa melakukan tahap proses editing. Proses Non Linier Editing ini biasanya menggunakan software yang mendukung proses editing seperti Adobe Premiere, Avid, Final Cut Pro, Pinnacle, Ulead atau menggunakan software lainnya. Hasil Render (Output) dari NLE bisa berupa file dan kaset (pita atau DVD, VCD).

3.7 Keunggulan Non-Linear Editing

Menurut Ir. Pandapotan Sianipar dalam buku *Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premiere Pro* menjelaskan keunggulan lain dari non-linear editing adalah koleksi berbagai transisi dan efek yang tinggal pakai dan tersedia dalam folder. Jenis efek video tinggal dipilih lalu di-drag and drop ke klip

target. Demikian pula, jenis transisi tinggal pilih, drag and drop ke track antara dua klip.

Layaknya layer dalam perangkat lunak penyuntingan foto (yang paling terkenal adalah adobe photoshop) yang dapat diatur transparansi maupun blanding-nya, hal serupa juga dapat dilakukan pada perangkat lunak penyuntingan video. Konsep transparansi dalam video editing di kenal dengan istilah superimpose. Fasilitas ini memungkinkan dalam menerapkan berbagai teknik montase video, seperti teknik greenscreen, dan bluescreen (untuk mengganti latar belakang video). Chroma key, dan lainnya.

Pendapat lainnya tentang kelebihan non linier editing menurut Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta dalam *Website* <http://www.jogjafilm.com/> dijelaskan pengerjaan penyuntingan gambar akan lebih cepat karena ada tahapan yang bisa dilewati dalam editing non linier, yakni tahap capturing atau memindahkan data dari tape/kaset atau data di memory ke dalam komputer.

3.8 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain (Sugiyono, 2011: 329-330) .

3.9 Software Editing Video

Menurut Ahmed Nooryadi dalam *website* <http://www.ngubekilmu.com/> Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting video. Adobe Premiere Pro adalah bagian dari Adobe Creative Suite, sebuah rangkaian dari desain grafis, video editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh Adobe Systems. Premiere Pro mendukung banyak kartu video editing dan plug-in untuk percepatan proses, tambahan mendukung format file, dan video / audio efek.

3.10 Standar Video

Menurut Pandapotan Sianipar dalam buku Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premiere Pro menjelaskan di dunia perfilman dan pervedioan dikenal ada berbagai standar, yaitu: SECAM, PAL, NTSC. Masing-masing standar menerapkan kecepatan putar film (frame rate) tersendiri dan dianut wilayah tertentu. Berbagai standar video yang diterapkan di wilayah tertentu dapat dilihat pada table di bawah ini. Semakin besar frame rate, semakin halus gerakan yang ditampilkan. Tapi, kalau dikaitkan dengan data digital yang diproses, semakin besar pula file yang dihasilkan.

Tabel 3.1 Standar Video

Standar	Wilayah	Frame Rate (frame/detik)
PAL	Indonesia, China, Australia, dan Uni Eropa	25
SECAM	Perancis, Timur Tengah, dan Africa	25

Lanjutan Tabel 3.1 Standar Video

NTSC	Amerika, Jepang, Kanada, Meksiko, dan Korea	29.97
------	---	-------

3.11 Format Data Video Digital

Menurut Pandapotan Sianipar dalam buku Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premiere Pro menjelaskan Video analog mengenal beberapa format, antara lain: VHS, S-VHS, Beta, Hi-8. Sementara itu, video digital memiliki banyak sekali format, di antaranya Digital 8, AVI, MOV, MPEG, MPEG1 (DVD) DV, MPEG4, dan lainnya. Perbedaan antara format yang satu dengan lainnya adalah ukuran rekaman gambar yang diberi istilah resolusi dan aliran data per detik yang disebut *data rate*. Perbandingan kompresi video digital dan kesetaraannya dengan format analog dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 3.2 Perbandingan Kompresi Video Digital

Kompresi	Format Analog yang Setara	Resolusi (Pixel)	Bit Rate
MPEG 1 (VCD)	VHS	353 x 288	1,15 MBps
MPEG 2 (DVD)	S-VHS	720 x 576	9,80 MBps

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di ARTV School Of Public Speaking. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga berhubungan dengan editing video. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk melakukan editing video dokumentasi kelas dan event yang diselenggarakan oleh ARTV School Of Public Speaking.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Perusahaan : PT. Pancara Lima Warna

(ARTV School Of Public Speaking)

Divisi : Editor Video

Tempat : Raya Kali Rungkut 1-5 Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 1 September 2017 hingga 30 September 2017, dengan alokasi waktu sabtu sampai rabu pada pukul 08.30-17.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat ialah sebagai Editor Video, yang memiliki tugas editing video dokumentasi kelas dan event yang diselenggarakan oleh ARTV School Of Public Speaking.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di ARTV School Of Public Speaking

Kegiatan sehari-hari yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di ARTV School Of Public Speaking akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

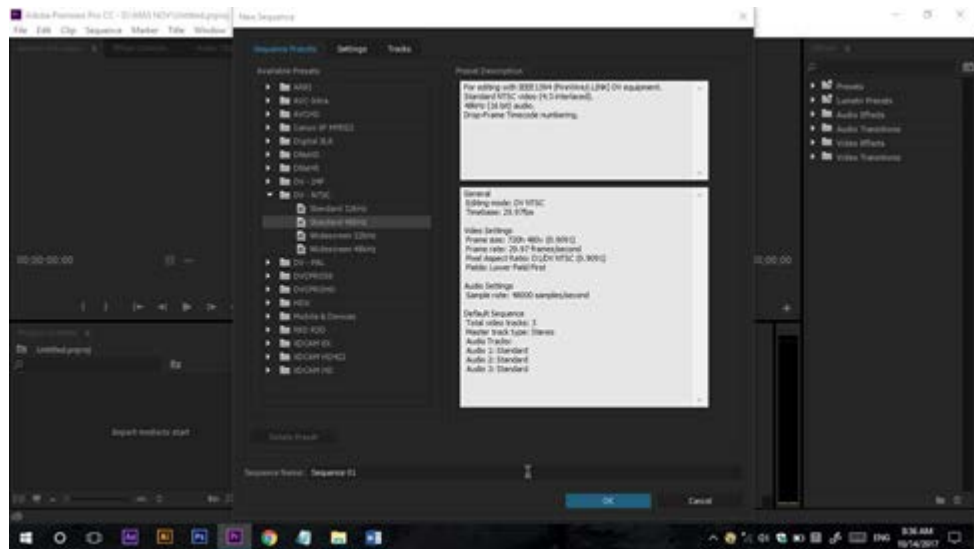
1. Hari Ke -1

Awal kegiatan kerja praktik di ARTV School Of Public Speaking ialah mengenal *software* yang digunakan dalam editing video. Dalam pelaksanaan editing video, digunakan *software- software* yang mendukung editing video, salah satunya Adobe Premiere Pro dengan logo seperti gambar 4.1 di bawah ini. Tampilan *software* Adobe Premiere Pro dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.1 Logo Premiere Pro

(Sumber: google.com)



Gambar 4.2 Tampilan Awal Premiere Pro
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah mempelajari elemen-elemen editing video, urutan tata letak dalam editing video di ARTV dapat dilihat pada gambar 4.3. Pada gambar tersebut merupakan urutan pada editing video kelas kids yang ada di ARTV.



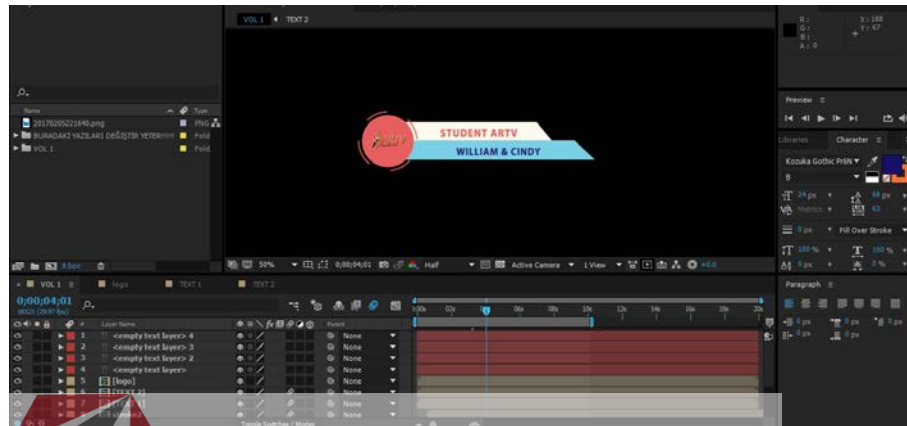
Gambar 4.3 Urutan Video Editing Kelas
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Hari Ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada hari ke dua, setelah mengetahui urutan editing video, perlu adanya pembuatan *lower third* yang nantinya akan digunakan sebagai *name tag* nama siswa yang ada di ARTV. Pembuatan

lower third menggunakan Adobe After Effect dapat dilihat pada gambar 4.3, Pada gambar tersebut merupakan *lower third* yang akan di pakai pada editing video dokumentasi ARTV.

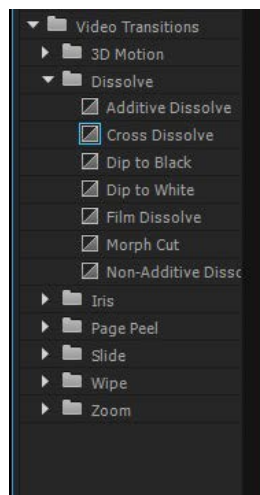
Gambar 4.4 *Lower Third*



(Sumber: Olahan Penulis)

3. Hari Ke-3

Setelah memahami urutan dalam editing kelas, perlu adanya editing dasar *cut to cut* yang akan digunakan untuk menghapus *scene* yang tidak perlu, dan diberikan *basic transision* sebagai penghubung *scene* satu dengan *scene* lainnya. Pada gambar 4.5 dan 4.6 akan di jelaskan *effect* dan pengaplikasian *cut to cut* dan transisi.



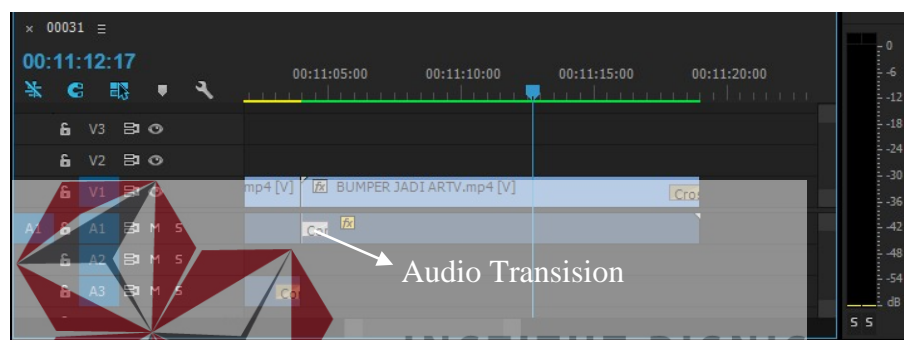
Gambar 4.5 *Tools Basic Transision* Adobe Premiere
(Sumber: Olahan Penulis)



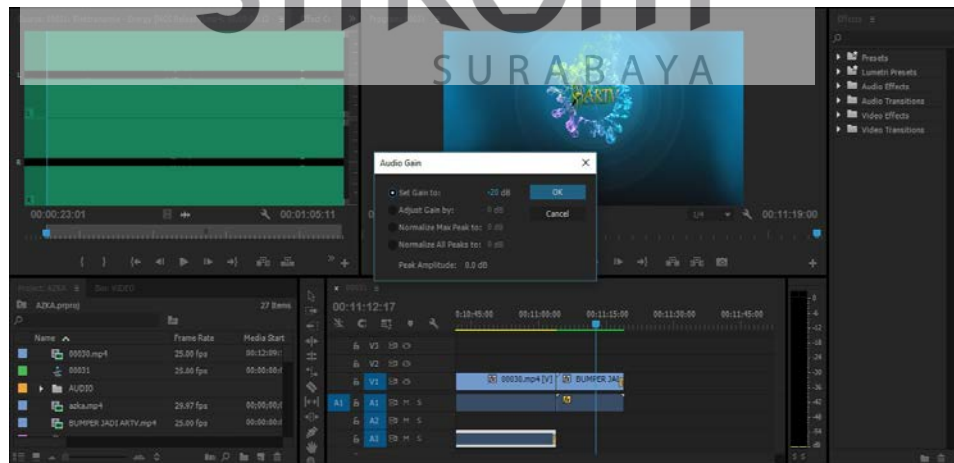
Gambar 4.6 *Cut to Cut* Editing
(Sumber: Olahan Penulis)

4. Hari Ke-4

Hal terpenting lainnya adalah audio. Perlu adanya penempatan dan pemilihan audio yang sesuai dengan suasana video sehingga hasil akhir video akan memiliki kualitas yang baik. Pada audio akan digunakan *audio transision* sebagai penghubung audio satu dengan lainnya agar lebih *smooth*. Dan menggunakan *tools audio gain* untuk mengeraskan dan mengecilkan volume audio.



Gambar 4.7 *Audio Transision*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 *Audio Gain*

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Hari Ke-5 dan Ke-6

Setelah mempelajari dasar-dasar editing video, dan mempelajari urutan pada video dokumentasi ARTV, semua aspek diterapkan pada editing video dokumentasi kelas *kids* pada gambar 4.9 sebagai berikut:



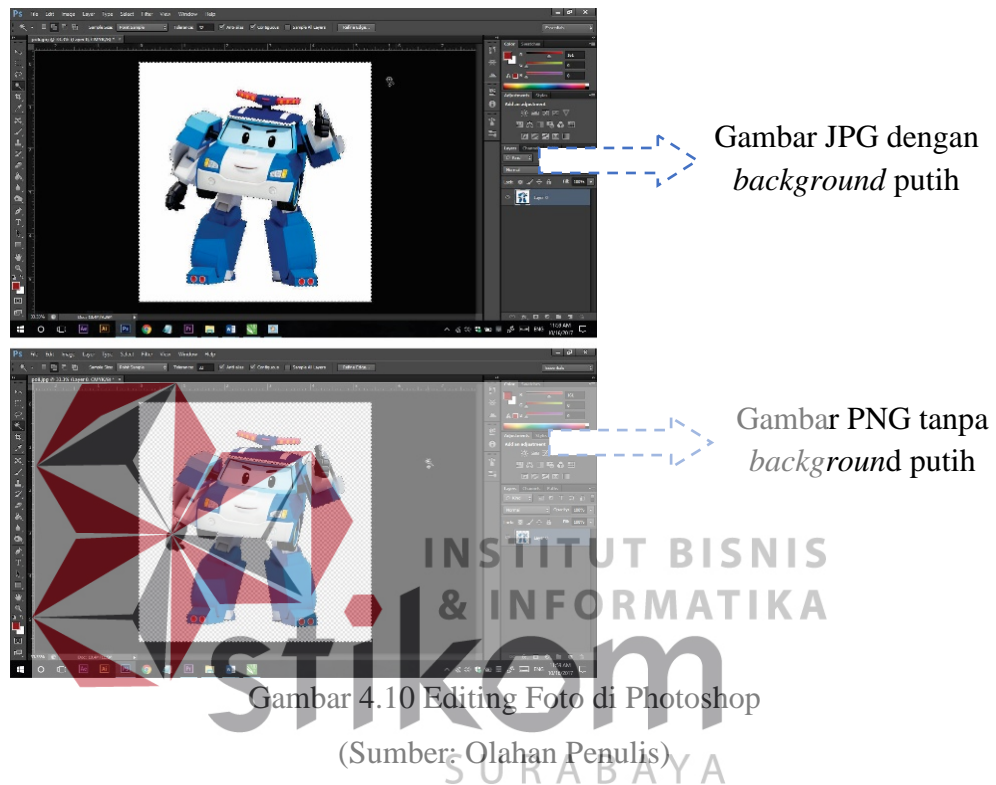
Gambar 4.9 Editing Video Kelas Kids
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing dokumentasi video kelas tersebut, video sudah urut dimulai dari *bumper* ARTV, nama kelas, *footage* suasana kelas, video praktik siswa, serta penambahan *lower third* sebagai *name tag* siswa. Audio sudah diberi transisi sehingga lebih *smooth*, dan *background* musik diperkecil dengan *audio gain*, sehingga pada audio praktik siswa akan lebih terdengar keras dari pada audio *background* musik.

Pada editing video diatas (Gambar 4.9) transisi menggunakan video transisi basic yang ada pada Adobe Premiere Pro, seperti *dissolve*, *slide*, dan *wipe*. Sektor audio menggunakan audio *Nocopy Right Sound*. *Nocopy Right Sound* merupakan audio yang dapat diunduh dan dipakai gratis tanpa adanya hak cipta oleh pembuatnya, sehingga mempermudah dalam posting di youtube dan Instagram ARTV. Audio yang dipilih pada editing kelas kids ini mengarah ke audio yang anergik, dan bertema anak-anak.

6. Hari Ke-7

Pada hari selanjutnya, ada penambahan konten sebagai mendukung pemvisualisasian video. Hal tersebut dengan adanya penambahan gambar pada video, pada gambar 4.10 dan 4.11 penambahan konten sebagai berikut:



Penghilangan *background* putih pada gambar dikerjakan dengan menggunakan Adobe Photoshop, sehingga gambar bisa disisipkan pada video tanpa adanya *background* putih. Hal ini bertujuan untuk memperindah tampilan video dan gambar akan lebih menyatuh dengan video, seperti berikut ini:



Gambar 4.11 Hasil Gambar PNG

(Sumber: Olahan Penulis)

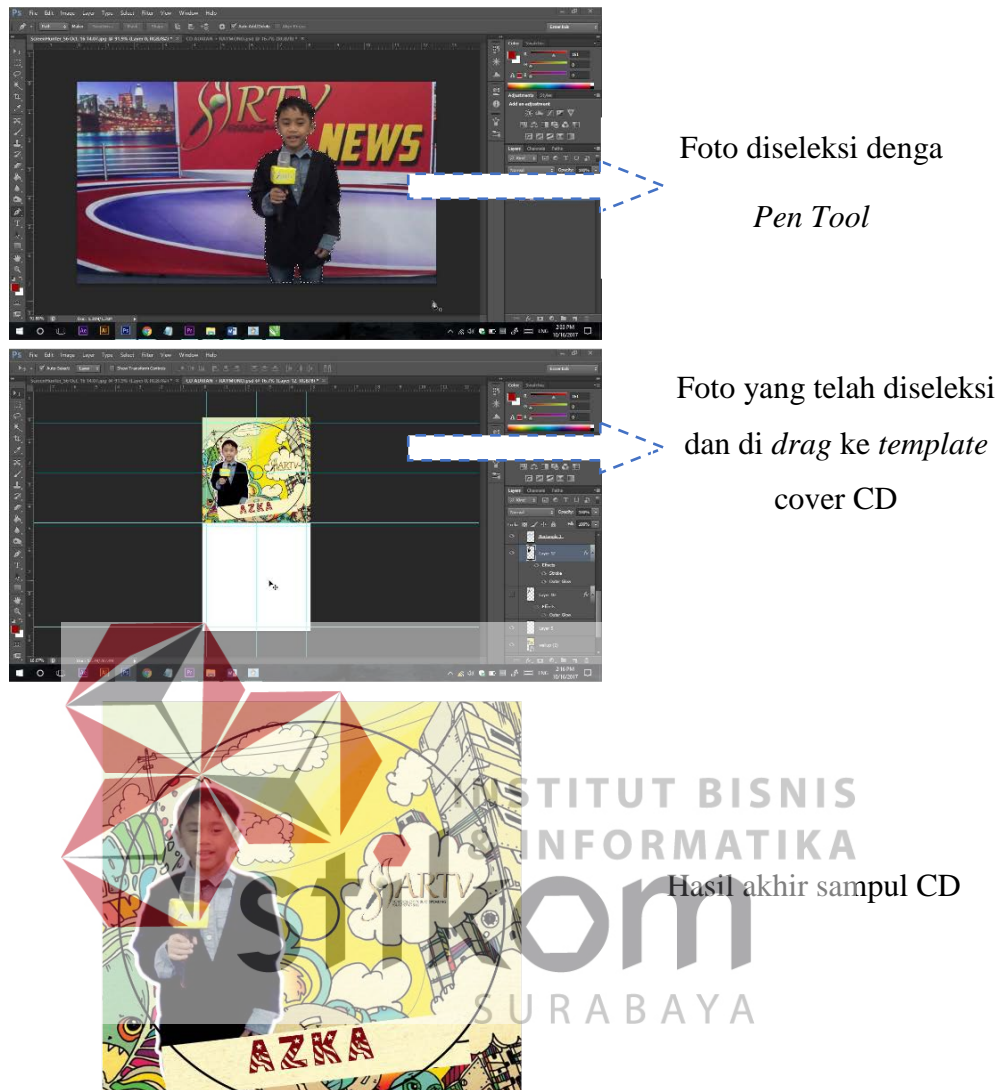
7. Hari Ke-8

Setelah video dokumentasi selesai dari awal hingga akhir, video tercatat memiliki durasi 11 menit 19 detik, dapat di lihat pada gambar 4.12. kemudian tidak lupa membuat sampul CD sebagai penunjang informasi untuk menyimpan video di dalam CD. Sampul CD dibuat di Adobe Photoshop dengan menyeleksi foto terlebih dahulu menggunakan *Pen Tool*. Kemudian foto di *drag* ke *template* yang sudah disediakan oleh ARTV. Pembuatan sampul CD akan di gambarkan pada gambar 4.13.



Gambar 4.12 Hasil Editing Kelas Kids

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 Pembuatan Sampul CD

(Sumber: Olahan Penulis)

8. Hari Ke-9

Setelah mempelajari urutan tata letak dalam editing video dokumentasi kelas di ARTV. Perlu dipelajari juga urutan dalam editing video event. Hal ini berbeda antara editing dokumentasi kelas dengan editing event. Dengan

adanya tata letak yang sesuai akan membantu dalam kecepatan editing video. Urutan video dapat dilihat pada gambar 4.14 sebagai berikut:



Gambar 4.14 Urutan Video Event ARTV
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing video diatas (Gambar 4.14) urutan dalam editing video ARTV dimulai dari *bumper* ARTV, kemudian insertan suasana pada event, opening oleh murid ARTV, dan yang terakhir penambahan *lower third* atau *name tag* siswa ARTV sebagai informasi nama siswa yang sedang melaksanakan job murid pada sebuah event.

9. Hari Ke-10 dan Ke-11

Hari selanjutnya ialah editing video event job murid ARTV, yaitu event sweet 17. Pada editing event ini sudah menerapkan basic editing dan lebih mengeksplere tools dan *effetc* yang ada di Adobe Premiere Pro, karna segmentasinya remaja, editing dibuat lebih modern, sehingga hasil akhir video menjadi lebih interaktif.



Gambar 4.15 Hasil Editing Event ARTV

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing video diatas (Gambar 4.15) transisi menggunakan perpaduan video transisi Adobe Premiere dan menggunakan *presets smooth transision* untuk menghasilkan video lebih modern dan menarik. Sektor audio menggunakan audio *Nocopy Right Sound*. Audio yang dipilih pada editing event sweet 17 ini adalah *lagu Nocopy Right Sound Ed Sheeran* yang berjudul *Shape Of You*. Lagu ini dianggap memiliki suasana yang energik dan mempunyai *beat music* yang sesuai untuk transisi video. Sehingga nantinya akan menghasilkan video event yang interaktif.

10. Hari Ke-12 dan Ke-13

Hari selanjutnya melanjutkan event job murid ARTV, tepatnya event Smule Nesians yang berlokasi di SUTOS. Pada editing kali ini, masih tetap menggunakan editing modern dengan bantuan tansisi serta *audio Nocopy Right Sound*. Video job murid tersebut pada gambar 4.16 berdurasi 2 menit 37 detik, dengan konsep cuplikan rangkaian kegiatan yang ada di event Smule Nesians.



Gambar 4.16 Editing Event Smule

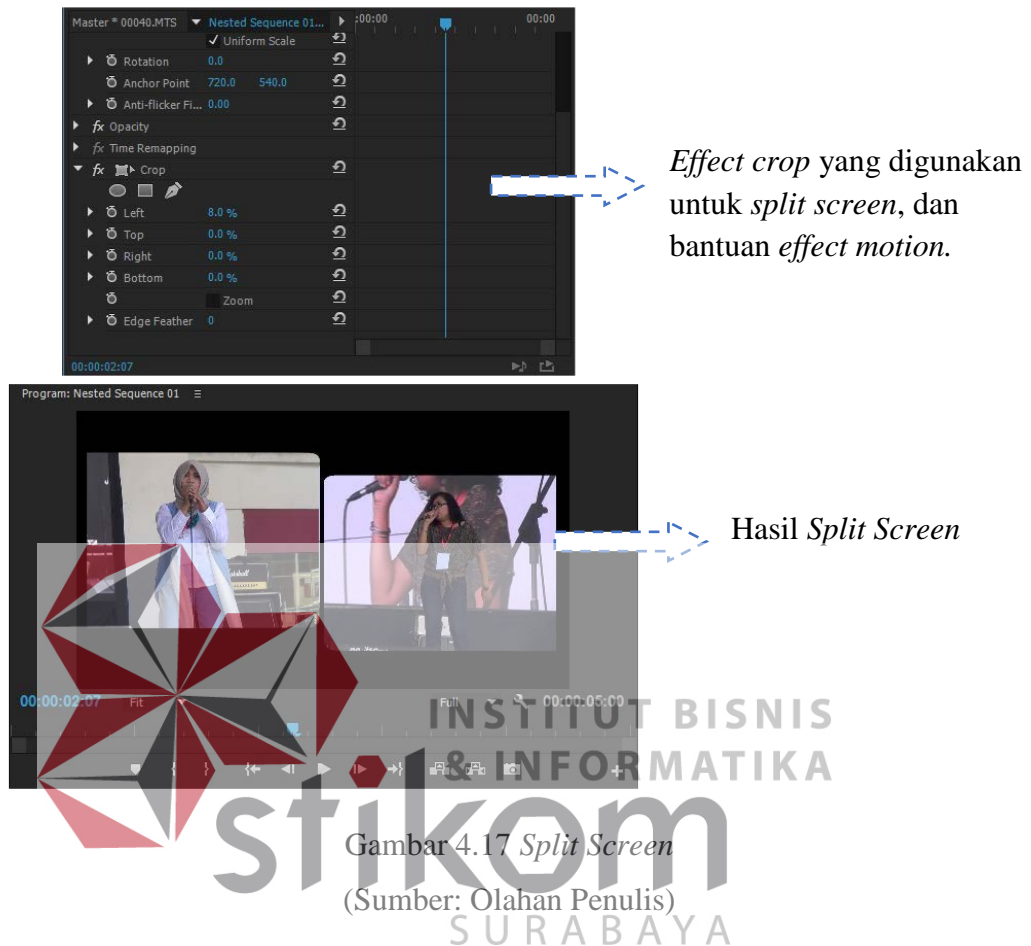
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing video diatas (Gambar 4.16) transisi menggunakan perpaduan video transisi Adobe Premiere dan menggunakan *presets smooth transition* untuk menghasilkan video lebih modern dan menarik. Sektor audio menggunakan audio *Nocopy Right Sound*. Audio yang dipilih pada editing Smule Nesians ini adalah lagu *Nocopy Right Sound Clean Bandit ft. Sean Paul & Anne-Marie* yang berjudul *Rockabye*. Lagu ini dianggap memiliki suasana yang energik dan mempunyai *beat music* yang sesuai untuk transisi video. Sehingga nantinya akan menghasilkan video event interaktif.

11. Hari Ke-14

Melanjutkan editing event Smule Nesians, karena banyaknya scene yang sama dan masih berhubungan dengan acara, maka dilakukan editing dengan teknik *split screen*. *Split screen* merupakan teknik pada editing dimana layar akan menampilkan scene/informasi yang berbeda. Dalam pengerjaan *split screen* dibutuhkan *effect crop* yang merupakan tools pendukung di Adobe Premiere, sehingga *split screen* yang dihasilkan akan lebih dinamis dan enak

dipandang. Berikut ini gambar untuk teknik *split screen* pada Adobe Premiere:



12. Hari Ke-15 dan Ke-16

Setelah melakukan editing event sweet 17 dan event smule nesians, editing selanjutnya event HUT GYB ke-35. Untuk editing event ini, lebih dikemas secara modern, formal dan interaktif. Sehingga tidak membuat audiens nantinya bosan. Pada event HUT GYB, hasil video di dapat berdurasi 2 menit 45 detik. Hasil editing dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Editing HUT GYB

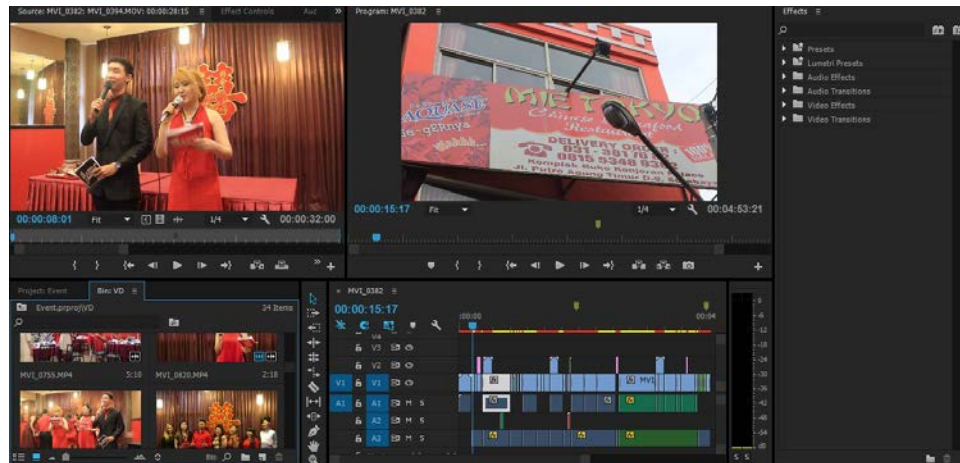
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing video diatas (Gambar 4.18) transisi menggunakan perpaduan video transisi Adobe Premiere dan menggunakan *presets smooth transision* untuk menghasilkan video lebih modern dan menarik. Sektor audio menggunakan audio *Nocopy Right Sound*. Audio yang dipilih pada editing event HUT GYB ke-35 ini adalah audio *Nocopy Right* dari Spektrem yang berjudul *Shine*. Audio pada editing event HUT GYB ke-35 dipilih lebih ke audio yang modern dan interaktif dengan *beat music* tinggi. Audio Spektrem tersebut lebih ke instrument sehingga di anggap cocok untuk event semiformal seperti pada event HUT GYB ke-35.

13. Hari Ke-17 dan Ke-18

Hari berikutnya, dengan project baru, melaksanakan editing event *engagement* yang dilaksanakan di Mie Tokyo Kenjeran, Surabaya. Pada event ini, editing akan dikemas dengan mengikuti alur acara engagement. Tidak lupa menambahkan audio yang romantic, agar suasana pada video

terbangun. Hasil video editing event *engagement* berdurasi 4 menit 53 detik pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Editing Event *Engagement*

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing video diatas (Gambar 4.19) transisi menggunakan perpaduan video transisi Adobe Premiere dan menggunakan *presets smooth transision*. Editing pada event *engagement* ini runtut dari awal prosesi acara hingga akhir, berupa cuplikan-cuplikan acara.

Setelah itu, pada closing video, ditambahkan video testimoni (Gambar 4.20) oleh orang tua mempelai pada acara *engagement*, sebagai penilaian MC ARTV. Video testimoni pada gambar 4.20 menggunakan editing *cut to cut* dimana sangat berguna dalam memotong durasi ketika narasumber sedang berfikir dan terdapat jeda kosong pada video. Pada video testimoni juga diberikam *lower third* yang digunakan sebagai informasi narasumber dalam video tersebut.



Gambar 4.20 Video Testimoni

(Sumber: Olahan Penulis)

14. Hari Ke-19

Pada hari berikutnya masih pada project editing event *engagement*, adanya penambahan konten berupa penambahan cuplikan yang berupa penampilan foto event pada video tersebut dan diberi pigura untuk menambah unsur kreatifitas. Penambahan konten dapat di lihat pada gambar 4.21.

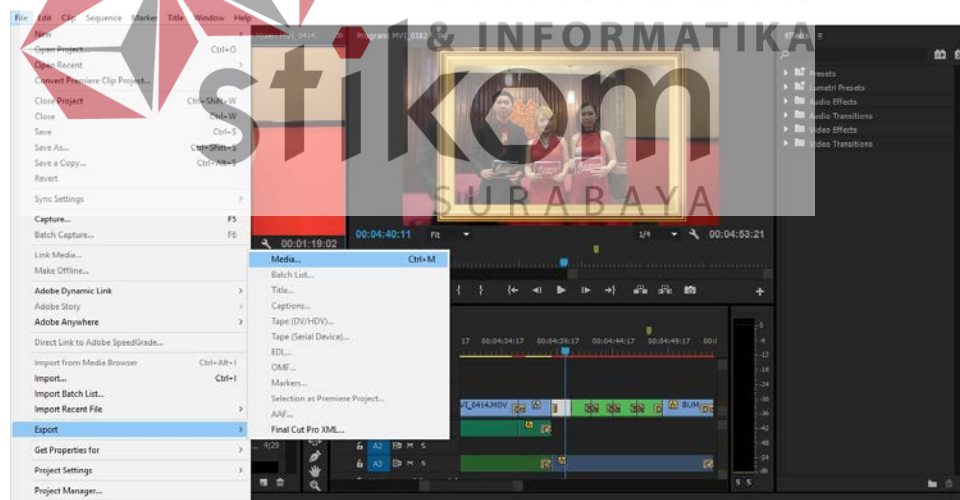
Gambar 4.21 Foto dan *Effect* Pigura

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada editing video diatas (Gambar 4.21) *effect* pigura didapat dari file gambar pigura dengan format PNG yang bisa didownload lewat google, dan ditaruh pada kolom video 2, pada video 1 adalah foto yang di *effect* blur, kemudian video 1 dan video 2 di *nest* dengan cara klik kanan kemudia pilih *nest*, sehingga gambar menyatu dan lebih kontras. Fitur *nest* sendiri berfungsi untuk memberikan trasisi pada *nest*, yang terdiri dari 2 video.

15. Hari Ke-20

Setelah semua project editing selesai, hal terakhir yang perlu di laksanakan adalah dengan melakukan penggabungan video, audio, serta *effect*, dengan cara di render. Merender video pada Adobe Premiere Pro bisa melalui CTRL-M atau pilih File – Export – Media (Gambar 4.22).

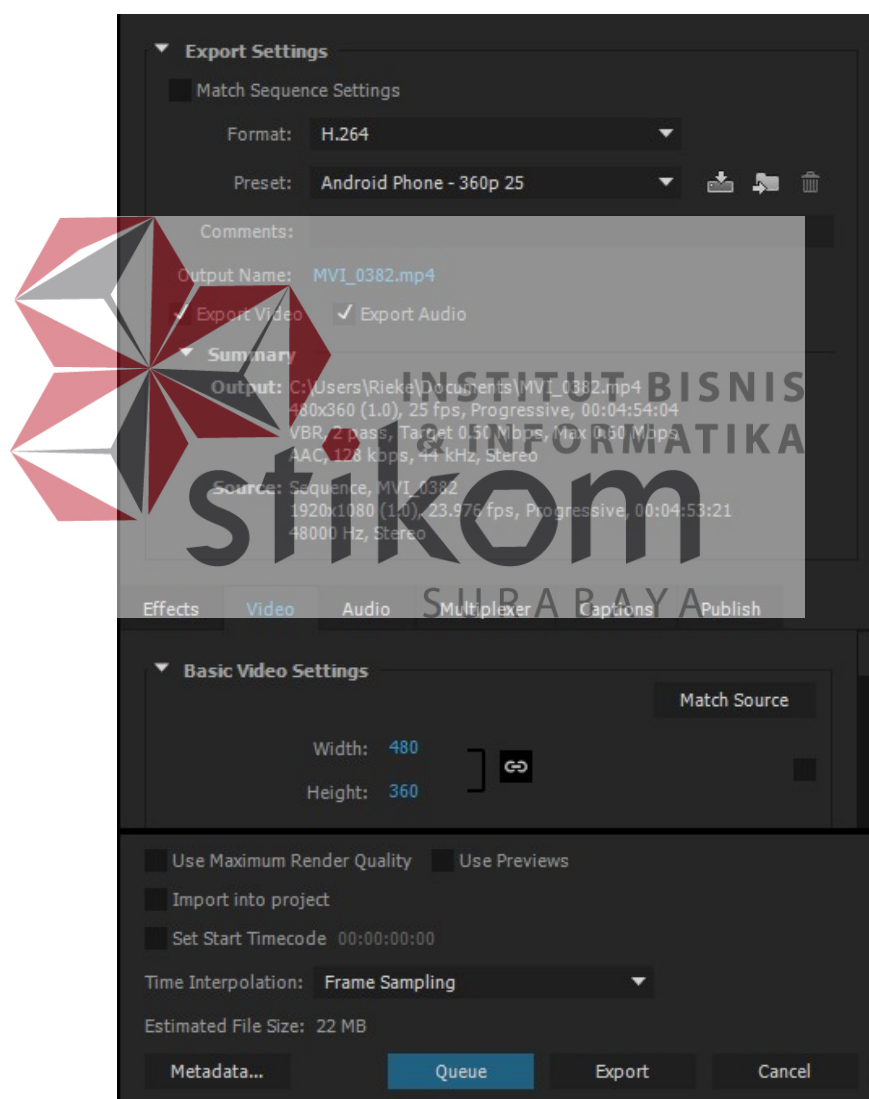


Gambar 4.22 Render Video

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah itu, akan muncul pilihan format video (Gambar 4.23) yang akan digunakan pada hasil akhir render. Pada export settings pilih format H.264 dan preset pilih Android Tablet 720p.

Pemilihan format Android Tablet pada dasarnya opsional, jika ingin menghasilkan video lebih jernih maka bisa pilih format lebih tinggi dari p Android Tablet, seperti format HD 720p dan 1080p. Setelah export settings selesai pilih export dan tunggu hingga selesai. Setelah render selesai nantinya file video editing akan menjadi format mp4 yang siap di upload di youtube serta Instagram ARTV School Of Public Speaking.











Gambar 4.23 *Export Settings*

(Sumber: Olahan Penulis)

Project yang sudah dibuat selama melakukan kerja praktik di ARTV School Of Public Speaking sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Render Semua Project

No.	Nama Kegiatan	Format Render	Keterangan
1.	Kelas Kids Azka	MP4	 (Preview Kelas Kids)
2.	Kelas Kids Sharron	MP4	 (Preview Kelas Kids)
3.	Kelas Acting Rizkhi	MP4	 (Preview Kelas Acting)
4.	Event Pelatihan MC Kids	MP4	 (Preview Event MC Kids)

5.	Event Pelatihan MC Pro	MP4	 <p>(Preview Event MC Pro)</p>
6.	Event Smule Nesians	MP4	 <p>(Preview Event Smule)</p>
7.	Event <i>Sweet 17th</i> Feliciani	MP4	 <p>(Preview Event Sweet 17th)</p>
8.	Event HUT GYB Ke-35	MP4	 <p>(Preview Event GYB)</p>
9.	Event <i>Engagement</i>	MP4	 <p>(Preview Event <i>Engagement</i>)</p>

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di ARTV School of Public Speaking, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai Editor Video, maka harus mampu mengetahui tugas-tugas mendasar seorang editor dalam menganalisa video dan menyambungkan video satu dengan video lainnya.
2. Dengan adanya software editing *Adobe Premiere* membantu mempercepat proses editing untuk menggabung, menyusun, dan memanipulasi video.
3. Dalam proses editing diharuskan memiliki ketelitian dalam pemilihan video sehingga sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan
Memperbarui peralatan teknis seperti computer, serta ruang kerja agar pengerjaan dalam editing lebih nyaman dan kondusif.
2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik
Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang editor video, diharapkan lebih memperdalam ilmu editing serta mampu bekerja dengan tim dengan baik. Karena dalam pembuatan video dokumentasi tidak lepas dari kerja sama tim.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

Antonius, Rachmat & Alphone Roswanto. 2005/2006. *Chapter 1–Pengantar Multimedia*. Universitas Kristen Duta Wacana.

Biran, Harun Misbach Yusa. 1987. *Angle, Kontinuitas, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra.

Mabruri, A. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama*. Jakarta: Gramedia.

Nugroho, Fajar. 2007. *Cara Pintar Bikin Film Dokumenter*, Yogyakarta: Penerbit Indonesia Cerdas.

Sianipar, Pandapotan. 2005. *Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premiere Pro*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, F. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: PINUS.

2. Diambil dari Internet:

Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Internet. Editing Video*. <http://www.jogjafilm.com/id/article/read/editing-video>. Diakses tanggal 20 Oktober 2017.

Nooryadi, Ahmed. 2016. *Internet. Pengertian Adobe Premiere Pro dan Fungsinya*. <http://www.ngubekilmu.com/2016/02/adobe-premiere-pro-editing-video.html>. Diakses tanggal 15 Oktober 2017.

Setijo K, Ade. 2010. *Internet. Pengertian Video Editing*. <http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/pengertian-video-editing.html>. Diakses tanggal 13 Oktober 2017.

Sri Rahayu, Eva. 2017. *Internet. Mengenal Tugas Dasar Seorang Video Editor*. <http://www.epic-creativehouse.com/2017/02/mengenal-tugas-dasar-seorang-video.html>. Diakses tanggal 13 Oktober 2017.